

Los medios digitales y la inmigración forzada

EDUCACIÓN CRUCIAL MEDIÁTICA PARA Y SOBRE LOS REFUGIADOS

Negin Dahya

Este artículo explica cómo los medios digitales pueden ser utilizados de maneras cruciales para promover el compromiso con el contenido sobre la crisis de los refugiados entre la gente joven. Más aún, se explora el papel de los medios digitales en las vidas de los niños refugiados.

“La intervención de los medios: nos provee con versiones selectivas del mundo más que con un acceso directo al mismo”.

David Buckingham (2003, pág. 3)

EL ANÁLISIS DE LOS MEDIOS DIGITALES CRUCIALES Y LA INMIGRACIÓN FORZADA

Las cifras recientes de UNHCR (2015) indican que 21,3 millones de personas fueron identificadas como refugiados en 2015 y que esos números son los más altos del mundo desde la Segunda Guerra Mundial.⁽¹⁾ La gran mayoría de estos individuos, 86% buscan refugio dentro de países de bajos recursos o en desarrollo, cercanos a las áreas de conflicto. En 2015, hubo un flujo de más de 1 millón de refugiados atravesando rutas peligrosas para llegar a Europa desde Siria, Afganistán e Irak, entre otros países. 25% de estos refugiados fueron niños (ibid).

El papel actual de los medios como herramienta para enseñar y aprender entre los jóvenes- niños, adolescentes y adultos jóvenes- que son refugiados, al igual que sobre la crisis de refugiados actual para los jóvenes no refugiados, es tanto crucial como complicado.

En un panorama de medios digitales, la

diseminación y reproducción de contenido relacionado con la crisis de los refugiados va desde artículos de noticias a filmación de videos y posteos en los medios sociales y juegos digitales. Cada una de estas formas de información y comunicación están ampliamente disponibles a través de teléfonos móviles con Internet, tabletas y computadoras a l igual que a través de otras formas más convencionales de medios como películas, televisión y radio- Cada medio puede influenciar la manera que los usuarios del medio comprendan e interactúen con la gente que experimenta una migración forzada al igual que cómo comprendan el contexto político más amplio de este problema global. El análisis crucial que los medios hagan del contexto de los refugiados importa porque las representaciones y la información en el dominio público informan el conocimiento público de los refugiados y pueden afectar cómo son tratadas las personas refugiadas, particularmente en comunidades anfitrionas, estas narrativas pueden también afectar cómo las personas refugiadas se perciben a sí mismas como valoradas (o infravaloradas), como pertenecientes o no, mediante su migración forzada.

Refugiados, representación y el dominio público.

La descripción de la crisis humanitaria y el papel de la ayuda humanitaria son habituales en los medios digitales. Como tema global es importante mantener un foco en las estructuras de poder más amplias relacionadas con la representación de ayuda humanitaria y con los refugiados,

en las políticas de la migración forzada y en las políticas y prácticas de los países anfitriones. Esto requiere de un examen crucial sobre cómo y qué comunidades son presentadas en los medios, cómo la información sobre los refugiados específicos de la región es presentada y qué tipos de información y representación están disponibles para las comunidades de refugiados directamente. Para abreviar, esta es una cuestión de educación mediática. La educación mediática se centra en enseñar y aprender en los medios, no solo el uso de los mismos para la enseñanza y el aprendizaje, involucra a la gente joven tanto “en la comprensión crucial como en la participación activa” en el consumo mediático, la producción y el análisis (Buckingham, 2003).

Un acercamiento crucial centra la atención de los medios digitales sobre estructuras de poder que están insertas en el discurso y en las descripciones de los refugiados en el dominio popular. Mientras que hay muchas maneras en que la ayuda humanitaria es esencial para apoyar a los refugiados, la forma en que tanto las iniciativas filantrópicas como las comunidades a las que sirven, son representadas en los medios digitales, pueden ser limitadas (y limitadoras)

Las representaciones de las políticas de desarrollo internacional y ayuda humanitaria en los medios de noticias y mediante campañas online han sido criticadas por contribuir a crear un “espectáculo” o la exhibición espectacular de temas políticos complejos (Kapoor, 2013). Esto se define típicamente por descripciones de refugiados desde un marco deficitario como los depravados

y empobrecidos. Por otro lado, mientras los países occidentales, INGOs y los países anfitriones son representados como los defensores de los derechos humanos. Esta foto visual, narrativa y discursiva de la experiencia de los refugiados mantiene y reproduce la subyacente dinámica de poder entre el “nosotros” (Poderoso, civil, desarrollado, Occidental) y el “ellos” (desesperados, incivilizados, en vías de desarrollo, no occidentales). (ver Bhabha, 1983/1999; Hall, 1992). Esta división también es evidente en las narrativas personales de lucha y redención sobre los individuos que huyen del conflicto a través de Europa y Norte América en particular. Las complicadas realidades de la vida cotidiana en los campos de refugiados y de la vida como refugiado urbano están peor representadas al igual que las de muchos inmigrantes forzados que son rechazados tanto para entrar como para recibir asilo, asentamiento o apoyo de países que anfitriones. Y peor representados aún están las ricas historias, el conocimiento, las experiencias de destreza, educación, familia y vida profesional que los refugiados acarrean con ellos a través de su migración.

El poder de la representación mediática y la distribución digital de narrativas de adversidad y pérdida juegan un papel dual: informan al público global más privilegiado sobre una porción de lo que sucede (discutiblemente solo las partes más espectaculares mientras mantienen una clara línea divisoria entre los que son refugiados y los que no lo son. De esta manera, los medios digitales tienen un impacto mixto sobre la sociedad, apoyando quizás, la perpetuación y dañando potencialmente a la comprensión pública sobre estas situaciones. Desafiar estos retratos limitados e incluir representaciones más robustas de y sobre y para los refugiados requiere un acercamiento crítico a la educación mediática. Este tipo de foco importa tanto en términos del uso digital de los medios para la educación entre los jóvenes que son refugiados y por el uso de medios digitales para la educación sobre la crisis de los refugiados, para informar a todo

el mundo (Jóvenes y mayores).

En las próximas secciones, ejemplos de cómo los medios digitales pueden ser utilizados de maneras cruciales para promover el compromiso con aceptación que pueda apoyar la visibilidad, la comprensión y la empatía con la crisis de los niños refugiados será explorada directamente con el foco puesto en el relato de historias. La importancia de la educación mediática crucial guiada por los educadores y adultos que pueden extender los medios digitales disponibles sobre los refugiados y para ellos, se verá completamente enfatizada.

APRENDER DE LOS MEDIOS DIGITALES SOBRE EL CONFLICTO Y LA CRISIS

Los esfuerzos para emplear los medios digitales para educar e involucrar a los jóvenes que no son refugiados sobre temas sociales y políticos serios han surgido junto a herramientas digitales lo que los vuelve más disponibles online y más prolíficos e intentan representar aspectos particulares de ser un refugiado o de vivir en conflicto o crisis.

Muchos juegos digitales han existido durante años incluido *Darfur está muriendo* (MTV, 2009, III.1) *Ayti: El Costo de la vida* (UNICEF, 2006). *La Fuerza del Alimento* (UN WORLD Food Programme, 2005), *Immigration Nation* (Civics, 2014), *Papers, Please* (Pope, 2013) y *Against all Odds* (Contra toda posibilidad) (UNHCR, 2005, III.2)². Estos tipos de juegos invitan al jugador a involucrarse con temas sociales y políticos serios e intentar tanto emular elementos discretos componentes de lo que pueda vivir bajo la coerción del conflicto y la crisis o involucrar a los jugadores en narrativas dirigidas por la empatía relacionadas con la inmigración y la migración forzada.

Hay críticas claras que se pueden hacer acerca de la profundidad y calidad de este tipo de juegos serios que van del diseño del juego a la mecánica del mismo y hasta la sustancia de la representación de los temas presentados (Dahya, 2009, 2012) Por

sí solos, los juegos serios a veces proveen solo una interacción potencialmente superficial con temas profundamente problemáticos y experiencias iguales. Sin embargo, también pueden servir como formas de narrativa de bajo riesgo para el aprendizaje y juego diseñado para involucrarse con contenidos difíciles (Dahya, 2012). Su valor puede ser muy alentado por el educador o el adulto que apoye y participe en la charla que ocurre durante los juegos. En otras palabras, las prácticas de educación mediática incluyen pedir a los jóvenes que investiguen sobre el tema presentado o ausente, preguntar en qué medida este tipo de medio puede reflejar la severidad de estas realidades o idear construcciones alternativas de los juegos, entre otras estrategias de educación mediática.

Otras formas de medios digitales populares incluyen a videos digitales en las narrativas individuales de los refugiados y a menudo niños y adolescentes refugiados. La UNI-ICR Teaching Resources disponible online³, por ejemplo, ligada a varias herramientas multimedios que pueden ser usadas para enseñar sobre las circunstancias y condiciones de los refugiados. Ellas incluyen un link con una serie animada de cinco partes llamada *Seekin Refuge*⁴ (Buscando refugio) lo que da una visión única de las vidas de jóvenes que han buscado refugio en el R.U (Reino Unido), relatado por los mismos niños (BBC, 2017, III.3) Igualmente la Cruz Roja Británica produjo un libro de dibujos animados digital con la historia *Over Under Sideways Down*⁵ que comparte el desgarrador cuento de Ebrahim, un iraní kurdo obligado a huir al Reino Unido como adolescente. El medio animado es atrapante para los niños en particular y ofrece una oportunidad para empatizar con la experiencia individual de otro niño que enfrente la inmigración forzada. Las animaciones cortas pueden ser utilizadas como punto de partida para conversaciones críticas sobre los refugiados y su tipo de vida. Igualmente, los videos de acción en vivo cortos pueden ser usados para humanizar la experiencia altamente política de refugiarse y diversifica cómo

una persona joven comprende y percibe la imagen de quién es un refugiado, cómo luce un refugiado y cómo contribuye un refugiado con las comunidades anfitrionas. A través de cada narrativa los educadores y otros adultos pueden construir sobre la información de los videos. Tal tarea permite más exploración de la historia de una región en particular, una indagación del contexto político de una situación o la exploración de la historia de los países que los albergan y de los que los rechazan. Cada uno de estos ayuda a situar a las narrativas personales dentro de un ámbito más amplio del contexto de la inmigración forzada para asegurar que esas narrativas sean comprendidas como artefactos políticos.

MEDIOS DIGITALES CRÍTICOS EN LAS VIDAS DE LOS REFUGIADOS

En algunos casos, los medios digitales se crean directamente para o son utilizados por los jóvenes que experimentan la migración forzada. Los mensajes presentados a través de TVnews o distribuidos usando plataformas online como YouTube pueden servir como formas informales de educación. En un estudio de jóvenes palestinos que viven en campos en El Líbano, Fincham (2012) identificaron cómo las producciones televisivas sobre el ser palestino informaron ampliamente a los espectadores que comprendían acerca de la nacionalidad palestina. Sin apoyos sociales estables y los mensajes formales elaborados en las escuelas del estado (si bien esas escuelas no son entidades ni imparciales ni representativas), las instituciones informales pueden jugar un importante papel en el desarrollo de la identidad juvenil.

La accesibilidad de los teléfonos móviles en otros contextos de bajos recursos también está presentando cambios sociales y culturales para la información, la comunicación y el aprendizaje.

Las redes online mediadas y mantenidas por teléfonos móviles en que se usa Internet están creando apoyos y oportuni-

dades transnacionales significativos para la gente joven que es también refugiada. Por ejemplo, los campos de jóvenes refugiados de Dabaab, en Kenia acceden a la información acerca de cómo continuar su escolaridad luego del nivel de secundaria utilizando aplicaciones de teléfonos móviles como Facebook Messenger y WhatsApp y reciben apoyo social sobre educación de su comunidad viviendo en diáspora (Dahya & Dryden-Peterson, 2016). Los medios sociales también se usan para movilizar y organizar las comunidades sobre y frente a situaciones de emergencia como desastres ambientales (Ver Dahya, 2016)

Iniciativas como *EduApp4Syria*⁶ lanzada por la Norwegian Agency for Development Cooperation (Norad) busca construir sobre la capacidad potencial de las herramientas digitales para estimular la enseñanza y el aprendizaje en contextos migratorios. Los juegos educativos (Por diferenciarlos de los juegos serios) Pueden ser usados para enseñar a leer y a calcular, entre otras cosas posibles⁷. Las iniciativas como están construidas con juegos educativos y actividades diseñadas para aparatos móviles para desarrollar marcos (ver, por ej., Hageboeck & Norfleet, 2015), establecen principios educativos para juegos de diseños (ver, por ej., Klopfer, 2011).

En cualquier caso, se necesita prestar atención en lo referente a los matices de representación dentro de estas plataformas de medios digitales que van desde el género a las representaciones de comunidades elegidas, a tensiones y cambio de dinámica que existen entre los jóvenes que son refugiados, sus familias y sus comunidades de origen y las anfitrionas. Asistir a las condiciones culturales rápidamente cambiantes y contextos políticos de la inmigración forzada en cualquier artefacto digital puede ser uno de los elementos más desafiantes de herramientas y de contenido “para refugiados” cuyas vidas y estado legal a menudo están en continuo cambio. Asegurar ese contenido es culturalmente un requerimiento apropiado que debe ser aprobado y testeado por los miembros

de la comunidad, un paso crucial en el proceso de medios digitales de diseño para jóvenes que experimentan la migración forzada.

CONCLUSIÓN

El relato de historias combinado con simbolismo- acción en vivo, interactivo, animado o ilustrado- puede ser un medio de comunicación poderoso para los niños, adolescentes y jóvenes que están aprendiendo sobre la crisis global de inmigración. Al mismo tiempo lecciones suplementarias y el diálogo sobre el ámbito más amplio de los contextos y experiencias de refugiados, es necesario para asegurar que esos jóvenes (más allá del status de refugiado) no vea solo historias exitosas y esperanzadoras, de muerte y destitución, no solo de promesa y oportunidad occidental; más bien hay que nutrir a los jóvenes para que realicen elecciones razonables sobre cómo involucrarse con los requerimientos de la crisis de refugiados que ellos aprenden sobre las complicaciones del conflicto. Estas complejidades incluyen el papel de las naciones globalmente en estos escenarios políticos; una visión de las ricas historias de las comunidades nativas de los refugiados; la discriminación social y cultural que a menudo sufren los refugiados a través de su migración forzada y reasentamiento de las muchas contribuciones que los recién llegados realizan para enriquecer a los países anfitriones y, las injusticias que continúan concernientes a la escasez global de la construcción de los recursos básicos que contribuye a que los refugiados vivan en campos, en la pobreza urbana y rural y en la espera para acceder a los derechos y servicios humanos.

Pocos, si hay alguno de los medios digitales en el dominio popular, encaran los factores estructurales políticos y económicos que influyen los asuntos globales y que consecuentemente moldean los posibles caminos y experiencias directas de la migración forzada. Estos descuidos en representación de la crisis

de refugiados perpetúa posiciones de diferencia (Nosotros contra ellos) y mantiene una distancia que deshumaniza a la migración y a los refugiados forzados y posiblemente a las personas refugiadas. (ver también vom Orde en esta publicación)

La magnitud en que pueden ser usados los medios digitales para informar a los jóvenes no refugiados acerca de los refugiados al igual que cómo apoyar la enseñanza y el aprendizaje entre los jóvenes refugiados, está totalmente relacionada con la calidad de la educación en los medios que rodean a los artefactos de los medios digitales.

La adopción de una educación de buenas prácticas en los medios es crucial para la educación en un momento en que los jóvenes necesitan comprender el origen, los marcadores culturales, el propósito, las políticas, las omisiones y el diseño de las herramientas digitales y el contenido que están usando en relación a las realidades cambiantes de la migración forzada. ■

NOTAS

¹ Se considera que se desplegaron 63.5 millones incluyendo 21.3 millones de refugiados, 40.8 millones de personas desplazadas internamente y 3.2 millones en búsqueda de asilo. (UNHCR, 2015).

² Otros juegos contemporáneos pueden encontrarse a través de Games for Change que apunta a crear juegos Y cultivar el hacer un buen juego good game-making para lograr positivo impacto social. Disponible en : <http://www.gamesforchange.org/play/> [20.02.2017]

³ <http://www.unhcr.org/en-us/teaching-resources.html> [20.02.2017]

⁴ BBC (2017). Seeking Refuge. Disponible en at: <http://www.bbc.co.uk/programmes/b01k7c4q> [20.02.2017]

⁵ <http://webapps.redcross.org.uk/RefugeeWeekComic/>[20.02.2017]

⁶ <https://www.norad.no/eduapp4syria> [20.02.2017]

⁷ La competición se lanzó en 2015 y abrió versiones Beta de los juegos que fueron presentadas durante la UNESCO Mobile Learning Week en Paris, March 20-24th, 2017

Traducción

María Elena Rey

REFERENCIAS

Bhabha, Homi (1983/1999). *The other question: the stereotype and colonial discourse*. In Jessica Evans & Stuart Hall (Eds), *Visual Culture: The Reader* (pp. 370-378). London: Sage.

Buckingham, David (2003). *Media education: literacy, learning and contemporary culture*. Cambridge: Polity Press.

Dahya, Negin (2009). *Serious learning in playful roles: socio-political games for education*. *Loading*, 3(4). Disponible en: <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/issue/view/5> [20.02.2017]

Dahya, Negin (2012). *Learning at Play*. SeeI, Norbert (Ed.), *Encyclopedia of Sciences of Learning*. New York: Springer.

Dahya, Negin (2016). *Education in conflict and crisis: How can technology make a difference? A landscape review*. Available at: <http://www.ineesite.org/en/resources/landscape-review-education-in-conflictand-crisis-how-can-technology-make-a> [20.02.2017]

Dahya, Negin & Dryden-Peterson, Sarah (2016). *Tracing pathways to higher education for refugees: the role of virtual support networks and mobile phones for women in refugee camps*. *Comparative Education*. Disponible en t: <http://dx.doi.org/10.1080/03050068.2016.1259877> [20.02.2017]

Fincham, Kathleen (2012). *Learning the nation in exile: Constructing youth identities, belonging and "citizenship" in Palestinian refugee camps in south Lebanon*. *Comparative Education*, 48(1), 119-133.

Hageboeck, Molly & Norfleet, Gregory (2015). *Mobiles for Education Evaluation Abstracts*. Disponible en : http://pdf.usaid.gov/pdf_docs/PA00M7ZN.pdf [20.02.2017]

Hall, Stuart (1992). *The West and the rest: Discourse and power*. In Stuart Hall & Bram Griebon (Eds), *Formations of modernity* (pp. 275-331). Oxford: Polity Press.

Kapoor, Ilan (2013). *Celebrity Humanitarianism: The Ideology of Global Charity*. London: Routledge.

Klopfer, Eric (2011). *Augmented Learning: Research and Design of Mobile Educational Games*. Boston: MIT Press.

UNHCR (2015). *Global Trends: Forced Displacement in 2015*. Disponible en: <http://www.unhcr.org/en-us/statistics/unhcrstats/576408cd7/unhcr-global-trends-2015.html> [20.02.2017]

LA AUTORA

Dr. Negin Dahya es Profesora adjunta. En el área de Juventud digital en la University of Washington Information School, Seattle, EE.UU.:

